

Papp Tibor: Múzsával vagy múzsa nélkül?
(Irodalom számítógépen) Ballasi Kiadó, 1992. 208 p.

PAPP TIBOR, a párizsi *Magyar Műhely* szerkesztőtagja a *Múzsával vagy múzsa nélkül?* (Irodalom számítógépen) című könyvében mai világunk kétségkívül legfontosabb médiuma, a számítógép szépirodalmi felhasználásának rejtelseibe vezeti be az érdeklődő olvasót. A nyolc részből álló könyv első fejezete (5-20) a szerzőnek a számítógéppel való megismerkedését mutatja be, második fejezete (21-38) irodalmi művek számítógépes közvetítésének hátterét és módjait vizsgálja, harmadik fejezete (39-70) egyrészt a magyarországi avantgárd és vizuális költészet jellemzőit, másrészt a komputer egységeit és tartozékait, továbbá a szövegszerkesztő programokat ismerteti, negyedik fejezete (71-96) a tördelő- és a grafikai programok paramétereit és lehetőségeit taglalja, ötödik fejezete (97-124) a számítógép és a nyelv(észet) találkozásának történetét, valamint a rögzítés és a visszajátszás szerepét tárgyalja, hatodik fejezete (125-164) a számítógéptől elválaszthatatlan irodalmi alkotások jellegzetességeit elemzi és illusztrálja, hetedik fejezete (165-188) a számítógépes irodalmi művek fő szerkezetformáló elemeit veszi számba, nyolcadik fejezete pedig (189-207) a statikus és a kinetikus vizuális irodalmi művek párhuzamait és különbségeit boncolgatja. A kötetet gazdag, közel harminc darabból álló példaanyag teszi szemléletessé.

A kitűnő író és szerkesztő a komputerekkel (ZX 81, Commodore, Amstrad) való összebarátkozásának történetével indítja könyvét, igyekező eloszlatni a velük szemben itt-ott máig tapasztalható ellenérzést, idegenkedést. Az alapfogalmak (bit, byte, file stb.) magyarázatától lebilincselő leírással jut el eme korszerű elektronikus médium szépirodalmi felhasználásának kérdéseiig. A számítógép kezdetben csak közvetítője volt, majd közegévé is vált művészi funkciójú szövegeknek, s mára már „jó néhány irodalmi célnál alkotott mű egyedüli élettere lett” (15), ami számos elméleti, többek között verstani, poétikai stb. kérdést hozott újra felszínre.

Közismert, hogy az irodalmi mű közvetítésének háromféle módja van, és pedig az akusztikai, az írásos, valamint a színi vagy mozgóképi közvetítés. A számítógép egyaránt alkalmas mindháromra; sőt az írásos közvetítést már-már monopolizálja, az együttes alkalmazás azonban viszonylag nehezen hatol be a gyakorlatba. Az akusztikai közvetítésnek, melynek legegyszerűbb számítógépes fajtája a digitalizált hangfelvétel, másik módja pedig a műhang (műbeszéd) alkalmazása, eddig csekély szerep jutott az irodalomban. Ami a technika és az irodalom relációját illeti, Papp Tibor a következőképpen argumentál: jóllehet „a technika és az irodalom összecsapása mindig földrengést idéz elő”, e konfrontáció „az irodalom addiginál nagyobb demokratizálódásával szokott végződni” (32). A nyomdatechnika kiszorította ugyan a kézzel írt kódexeket, ám sok-sok embert juttatott betűhöz, az írógép pedig, ami bárki számára könnyen elérhető, a tipografizált írás nyomdai egyeduralmával fordul szembe a múlt század közepe táján, hogy aztán nyomdai minőség megvalósítására törjön. „Az írógéptől pedig a számítógép vette át a stafétabotot” (36), természetesen a nyomdaiparban is.

A könyv harmadik fejezete a magyarországi vizuális irodalom, illetőleg az avantgárd törekvések történetébe nyújt bepillantást, SZENCZI MOLNÁR ALBERTTől napjainkig. A vizuális effektusokkal létrehozható struktúráknak négy csoportját különbözteti meg a szerző, és pedig: (1) toposzintaktikus szerkezetek (ezek a jelek térbeli elhelyezésével

operálnak), (2) formai metaforák (ide sorolhatók például a mértani alakba rendezett jelentéshalmazok), (3) ikonikus szerkezet (különbféle vizuális sémák irodalmi felhasználása), (4) egyéb módosító szerkezetek (palindróma, anagram stb.). „A számítógép – állapítja meg PAPP TIBOR – előbb-utóbb elengedhetetlen eszköze lesz a vizuális irodalom műveleinek” (47). Ezt követően részletesen foglalkozik a klaviatúrával, mellyel célszerű lenne már elemiben megismertetni a jövő generációkat, a betűkészlettel, a képernyővel, a „nyitott” memóriával (RAM), a mágneses lemezzel és a printerrel, majd a Microsoft Word munkaprogramját véve alapul, a szövegszerkesztő programok bemutatására tér rá. Azt hiszem, nem kell külön kommentálni, hogy a „szövegszerkesztő használata a mű szerkezetével kapcsolatos lassú szemléletbeli változást idéz elő” (63), s hatással van a tördelésre, a tipográfiai formára, a gazdaságosságra is stb.

A negyedik fejezet a különféle tördelőprogramok lehetőségeit és előnyeit mutatja be. Ezek feladata elsősorban a kiszedett szöveg szakszerű tipografizálása. Magam is megerősíthetem: „A tipográfia a helyesírással foglalkozó könyvek egyik fejezete kellene hogy legyen, szabályai összességének a helyesírási szabályok között a helye” (79). A tördelőprogram alapegysége a szövegtömb, melybe szövegszerkesztővel előkészített anyag kerül, valamint a grafikai tömb, mely a rajzos anyagok befogadására szolgál. A mai irodalomban elsősorban a vizuális költészet, a látható nyelv képviselőinek jelent előnyt a tördelőprogram, mert segítségével könnyűszerrel létrehozhatják a (harmadik fejezetben) tárgyalt vizuális effektusok bármelyikét. A látható nyelvnek egyébiránt két változata lehetséges: az egyik az álló (statikus), a másik a mozgó (kinetikus vagy dinamikus). A tördelőprogramokhoz legtöbbször grafikai szoftverek is társulnak, melyek ponthálózattal vagy vektoriálisan működnek. A grafikáról, fényképről szkenerrel „átvett” numerikus kép döntő szerepet játszhat a számítógépes képversek készítésének bármelyik szakaszában.

Az elektronikus médiumok alfája és omegája a rögzítés és a visszajátszás. „A rögzítés nem fogható az íráshoz, nem helyettesíti az írást. Az elektronikus rögzítés kitérít, megnyújtja, kijátssza érzék szerveinket” (107). Alapvetően két formája van: az egyik létező „anyagot” változtat át jelrendszerré, a másik pedig elektronikus effektusokat. – A számítógép és a nyelv találkozása nagyjából az ötvenes évek elejére datálható, amikor a különböző fordítóprogramok napvilágot láttak. Ami a komputeres fordítást illeti, annak két lényeges fázisa van: az egyik a beérkező forrásnyelvi anyag elemzése, a másik a szöveggenerálás a célnyelven. Az ötvenes-hatvanas évek fordulójától azután a – megfelelő matematikai felkészültséggel rendelkező – nyelvészek is sok feladatot bízhatnak a számítógépre: a szövegek, irodalmi művek összetevőinek elemzését, gyakorisági mutatók készítését stb. „Ennek előbb-utóbb az élő irodalomra is hatása lesz” (118). Később a szótárkészítők kaptak rá a számítógépre, lásd például *A magyar nyelv szövégmutató szótárát* PAPP FERENC gondozásában, majd a lexikonok és más kiadványok szerkesztői is, mindazonáltal még számos más anyag számítógépes feldolgozására lenne szükség Magyarországon és Nyugaton egyaránt. Az ötödik fejezet egyik centrális gondolata a következő: „A számítógépnek helye van az irodalom oktatásában is” (122). Helye lenne – teszem hozzá én –, éspedig az oktatás minden szintjén, ha a kulturális vezetés nem cinikus vállrándítással ‘intézné el’ e feladat megoldását.

Az első, számítógéptől elválaszthatatlan, vagyis csak képernyőn olvasható, ám klasszikus mércével is minősíthető irodalmi művek többnyire egy kombinatorikus prog-

rammal kiegészített szövegszerkesztővel készültek, s lényegileg abban tértek el a hagyományos (lineáris) művektől, hogy a befogadó tetszés szerint választhatott az események lehetséges variánsai közül. „A kártyalapként kezelhető részletek mágneses lemezen rögzíthetők (tehetők el), s a programmal úgy csoportosíthatók, hogy egyszer az egyik, egyszer a másik változat szerint követik egymást” (128). E program természetesen csupán az interpretációt befolyásolja, a mű értékét azonban nem. A kombinatorikusan, más szóval algoritmus által generált szövegek, főként versek csak később jelentek meg a komputer képernyőin, jöllehet maga a kombinatorikus szöveggenerálás köztudottan nem új keletű, hiszen már a 17. századi irodalomban ismert volt. Egy irodalmi művet generáló algoritmusnak mind a nyelvi struktúra, mind az esztétikai szerkezet működését tudnia kell formalizálni, s e kettőt kombinálnia is szükséges. A költőnek, azaz az algoritmus alkotójának következésképpen előre modellálnia kell készülő műve nyelvi és esztétikai szerkezetének minden részletét. Egy úgynevezett „szegény nyelvtan”-ú algoritmus létrehozása a műfaj meghatározásával kezdődik, majd a szabályok rögzítésével s az adatbank létrehozásával folytatódik, s egy egyszerű, véletlennel kombináló program írásával végződik. „*Gazdag nyelvtannak* nevezhető az az algoritmus, amelyik irodalmilag közömbös szöveget generáló programban működik, s amelyik az előbbieken felvázoltnál jóval nagyobb nyelvi kompetenciával rendelkezik” (141, a szerző kiemeléséi). A továbbiakban az Oulipo (Ouvroire de Littérature Potentielle ‘A potenciális irodalom munkaműhelye’) csoport, melyet a sakknagymester FRANÇOIS LE LIONNAIS alapított RAYMOND QUENEAU-val és JEAN LESCURE-rel, számítógépes munkásságáról, majd az Alamo (Atelier de Littérature Assistée par la Mathématique et l’Ordinateur ‘Számítógép és matematika segítségével dolgozó irodalmi műhely’) irodalmi kutatócsoport tevékenységéről számol be a szerző. – Az első magyar nyelvű számítógépes irodalmi kísérlet a Bécsben élő TUBÁK CSABA nevéhez fűződik. A szöveggenerálás fő kellékei nála a következők voltak: szótár, véletlent kiváltó programkomponens, a generálási folyamat előidézéséhez szükséges változók és a főprogram (mondatszerkezetek, ragok táblázata, generálási szabályok stb.). A PAPP TIBOR által bemutatott programok alapállászerűen kérdőjelezik meg az irodalmi művekről alkotott arisztotelészi definícióinkat, ismereteinket, vagy ahogyan a szerző írja: „Az irodalmi célzatú szöveg- és versgenerátor programok léte alapjaiban rendíti meg az irodalmi művekkel kapcsolatos fogalmi világunkat” (153), akárcsak a komputeres fonikus művek vagy a statikus és kinetikus vizuális művek univerzuma. A fonikus művek vagy hangversek, melyek valamilyen, magán- és mássalhangzók képzésére specializált szoftver segítségével készülnek, a hangzó szöveg művészi megformálását célozzák. A hangvers történetét áttekintve, kilenc formát különböztet meg és mutat be e fejezet. Ezek a következők: dúsitott, ismétlő, permutációs, fonikus, szöveges-ritmikus, rétegzett hangvers, hangörvény, afonemikus és vegyes hangvers. Ezen hangversformák mindegyike előállítható számítógépen.

A számítógépen készült irodalmi művek létjogosultsága voltaképpen attól függ, hogy van-e a műnek legalább egy olyan alkotóeleme, amelyet csak komputeren lehet létrehozni. PAPP TIBOR három ilyen szerkezetformáló elemet különít el és elemez: az egyik a kombinatorika (mely egy struktúrát különféle elemekkel tölt ki), a másik a véletlen (mely nem abszolút, és lehet megtervezett vagy kiszámíthatatlan), a harmadik a párbeszéd (vagy inkább a „beleszólás joga”). A szerző *Vendégszövegek számítógépen 3* című kinetikus művének „*késtető*” betétjét például teljes egészében a véletlen irányítja.

A kinetikus irodalmi mű számítógépes megformálásának egyébként két útja lehetséges: az egyik a szoftvereket, a másik a direkt programozást veszi igénybe. „A szoftverrel készített kinetikus irodalmi mű egy előre legyártott program által létrehozható számtalan grafikai és mozgásvariációból kiválasztott, numerizált képekkel kiegészített dinamikus részletek rendszere” (177). Ha egy mű specifikus számítógépes effektusokat nem foglal magában, akkor átvihető videora – ezeket nevezik szintetikus animációknak. „A programozással készült, valamilyen programnyelven felépített mű az alkotás folyamán létrehozott programnak egyetlen megvalósulási lehetősége. A program futtatása (működtetése) életet ad az adott műnek, de más művet nem tud életre kelteni, azaz más mű futtatására – és egyáltalán, semmi másra – nem alkalmas. Mű és program elválaszthatatlanok. A szoftverrel ellentétben mű nélkül a program sem létezik” (178). Ezt követően részben néhány saját alkotását, részben néhány pályatársáét kommentálja a szerző.

Könyve nyolcadik, befejező részében a statikus és a kinetikus vizuális irodalmi művek sajátosságait állítja párhuzamba az író. Az előbbiben például az időnek nincs igazi dimenziója, az utóbbiban viszont fontos struktúráképző szerepet játszik. A kinetikus (hangot és vizualitást egyesítő) alkotás befogadója az idő két megnyilvánulási formájával szembesül: „a mű megvalósulásának globális tartama adja a külső keretet, amit az »események« szakaszokra bontanak, a szakaszok időbeni rendezése pedig a kinetikus strófának nevezhető egység szerkezetét” (192). A mozgókép és a statikus szöveg találkozása természetesen új műfajok is létrehozott. Az egyik ilyen a videon készült kinetikus vizuális irodalmi produktum, a másik a számítógépen konstruált alkotás. A továbbiakban a programozással készült kinetikus vizuális irodalmi mű által felvetett kérdéseket és problémákat taglalja a szerző, majd kísérletet tesz azok formai rendszerezésére. E szisztematizálásban a toposzintaxis és a metroszintaxis, valamint a konvergencia és a divergencia játssza a főszerepet.

Befejezésül PAPP TIBOR következő megállapítását idézem: „Az élő irodalom nehezen barátkozik meg új műfajokkal. A kinetikus irodalmi művek sem nyernek könnyebben polgárjogot elődeiknél, szerzőiknek számolniuk kell a tehetetlenségi erővel, az irodalmi berkek ellenállásával” (205) – azzal a megjegyzéssel, hogy ami pedig a magyar kultúrpolitikát illeti (ha egyáltalán van ilyen), támogatására, úgy tűnik, sajnos ma még kevésbé számíthatni, mint korábban bármikor.

Vass László

**Petőfi S. János – Bácsi János – Békési Imre – Benkes Zsuzsa –
Vass László: Szövegtan és prózaelemzés. A rövidpróza kreatív-
produktív megközelítéséhez**

Trezor Kiadó, Budapest, 1994. 429 p.

1. A kötet – a PETŐFI S. JÁNOS által – a szemiotikai textológiának nevezett integráló jellegű, interdiszciplináris tudományág elméleti keretében a rövidpróza kreatív-produktív megközelítéséhez kíván „szisztematikus kalauzt” adni, elméleti és gyakorlati fogódzókat (nem kész recepteket) nyújtani.